SPIELANLEITUNG

NES-8Z-NOE/FRG

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

STAR TREK®

25TH ANNIVERSARY™

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WILLKOMMEN IN DER WELT VON KONAMI!

Gratulation! Sie sind nun stolzer Besitzer des Games STAR TREK® - The 25th Anniversary von KONAMI. Bitte lesen Sie die nachfolgenden Anweisungen, bevor Sie in Bereiche des Weltraums vordringen, die niemand zuvor sah.

INHALTSÜBERSICHT

EINLEITUNG 4

LOGBUCH DES CAPTAINS: STERNZEIT 2831.3. 5

DAS PASSWORT-SYSTEM 6

BERICHT AN BRÜCKE 7

KONTROLLFUNKTIONEN 10

DIE ENTERPRISE KENNENLERNEN 12

KAMPFBEFEHLE 15

ERFORSCHUNG VON PLANETEN 16

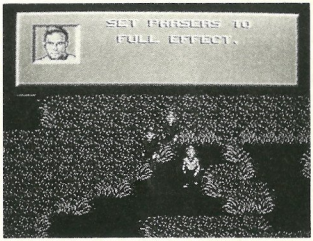
EIN FRAGE- & ANTWORT-KATALOG ZU ADVENTURE-SPIELEN 18

DIES SIND DIE ABENTEUER DES RAUMSCHIFFS ENTERPRISE....

Auf Befehl der Sternenflotte befand sich die Mannschaft der U.S.S. Enterprise™ in der Nähe von Sigma Iotia, um Daten über eigenartige Störungen der lokalen Gravitations- und Magnetfelder zu sammeln. Als Ergebnis der Schwankungen entstand ein mysteriöses „Loch" im Raum-Zeit-Kontinuum, und als dieses Loch größer wurde, wäre die Enterprise beinahe in dessen Mittelpunkt gezogen worden. Wie durch ein Wunder wurde die Enterprise samt ihrer Crew im letzten Moment durch eine Raumverzerrung in einen noch unbekannten Teil des Universums versetzt. Noch einmal davongekommen, ist es nun die Aufgabe der Enterprise zum Iotia-System zurückzukehren und einen Weg zu finden, den Riß im Weltraum zu beseitigen, bevor er zu groß wird und die gesamte Galaxis verschlingt!

LOGBUCH DES CAPTAINS: STERNZEIT 2831.3

(Captain James T. Kirk spricht:)



Wir finden uns nun sehr weit entfernt von unserer Mission, die auf dem Planeten Iotia begann. Ein Riß im Raum-Zeit-Gefüge hat uns über Lichtjahre hinweg, weit über die bekannten Galaxien hinaus, katapultiert und die Enterprise stark beschädigt. Mr. Scott hat mich informiert, daß nur noch sehr wenig Dilithium für den Antrieb vorrätig ist, was uns zwangsläufig zu Gestrandeten macht. Glücklicherweise haben die Schiffssensoren Dilithiumkristalle auf einem nahen Planeten ausgemacht. Unsere Koordinaten sind immer noch unbekannt, aber der Erste Offizier Mr. Spock dürfte unsere Position bald ermittelt haben. Aber eins nach dem anderen. Ich muß einen Landetrupp zusammenstellen und auf die Planetenoberfläche beamen, um die Dilithiumkristalle zu finden. Dann müssen wir den Kurs zurück zum Sigma Iotia-System berechnen und die Quelle des interdimensionalen Strukturrisses finden, die dieses Desaster verursacht hat.

DAS PASSWORT-SYSTEM

Im ersten Teil des Spiels werden Sie anhand einer Story in das Game eingeführt. Wenn Sie das erste Mal spielen, sollten Sie die Geschichte lesen, um den Spielablauf zu verstehen. Später, wenn Sie erneut spielen, können Sie die Einführung mittels START überspringen und zum Titel-Screen vorgehen. Die nochmalige Betätigung von START bringt Sie dann zum Passwort-Screen.

In der Einführungsgeschichte können Sie zwischen START für ein neues Spiel und WEITER für einen gespeicherten Spielstand wählen. Bei WEITER geben Sie den Zugriffscode ein, um das gespeicherte Spiel zu starten. Mit dem Control Pad setzen Sie den Cursor auf den gewünschten Buchstaben, und mit der A-TASTE bestätigen Sie die Eingabe. Ist der Zugriffscode komplett, wählen Sie ENDE (Die Zugriffscodes erhalten Sie, wenn Sie während des Spieles SAVE aus dem Fenster

„Optionen" wählen. Ein Spielstand kann nur gespeichert werden (SAVE), wenn Sie sich auf dem Schiff befinden).

BERICHT AN BRÜCKE

Als Captain Kirk wird Sie Ihre Mission zu fremdartigen, neuen Welten führen, aber zunächst müssen Sie lernen, wie man ein Schiff effektiv führt. Von der Schiffsbrücke aus kontrollieren Sie die Navigation, Kommunikation und den Kampfablauf. Die Enterprise und ihre Crew sind der Stolz der Förderation – behandeln Sie sie mit Respekt, und sie werden ihr Bestes geben.

Der Frontbildschirm

Der Frontbildschirm zeigt Ihnen für gewöhnlich den Ausschnitt des Weltraums, der vor der Enterprise liegt. Zusätzlich fungiert er als Computer-Screen, der es erlaubt, wichtige Informationen über das Schiff einzublenden und in der Nähe befindliche Planeten oder andere Dinge von Interesse abzubilden. Sobald der Bordcomputer Informationen im Speicher hat, können diese in der Regel von Spock oder Scotty abgebildet werden.

Ihre Crew:

Wenn Sie sich auf der Brücke umschauen, sehen Sie die Crew auf ihren entsprechenden Positionen. Sie können mit den Leuten kommunizieren, um für die Mission lebenswichtige Informationen zu erhalten.

Commander Spock - Wissenschaftsoffizier und Erster Offizier

Alias „Mr. Spock". Dieser stolze Halbvulkanier ist der hervorragendste Erste Offizier der Sternenflotte und einer Ihrer engsten Freunde. Seine intellektuellen und logischen Fähigkeiten haben die Enterprise schon oft aus brenzligen Situationen befreit.

Chefingenieur Scott - Schiffstechnik

Alias „Scotty". Ein altes Sprichwort sagt: „Wenn es nicht kaputt ist, brauchst Du es auch nicht zu reparieren.„ Nun, sollte doch etwas defekt sein oder der Defekt kurz bevorstehen, ist Scotty der Mann, den Sie rufen müssen.

Lieutenant Uhura - Kommunikation

Sollte eine Lebensform kommunizieren können, findet Uhura einen Weg der Übersetzung.

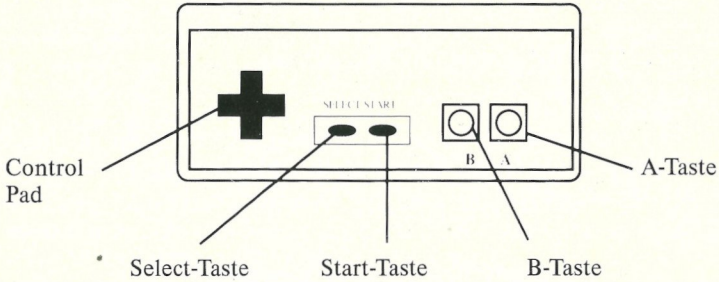
Chekov und Sulu - Navigation und Steuerung

Diese beiden Männer sind das Beste, was die Sternenflotte zu bieten hat. In den vielen Jahren, in denen sie zusammen für die Förderation tätig waren, haben sie nahezu jeden bekannten Schiffstyp geflogen.

Dr. McCoy - Schiffsarzt

Alias „Pille", alias „Bones". Er ist Arzt, kein Krieger. Alles, was Sie von Ihm erwarten können, sind die medizinischen Analysen eines Experten und uneingeschränkte Loyalität.

„ÜBERNEHMEN SIE NUN, CAPTAIN KIRK!“



	Auf Planeten:	An Bord:
Control Pad	Bewegt den Landetrupp in vier Richtungen. Bringt außerdem die Phaser in Stellung und bewegt die Auswahl-Box im Options-Fenster.	Läßt es zu, daß Sie sich den einzelnen Crew-Mitglieder zuwenden. Bewegt die Auswahl-Box im Options-Fenster.
A-Taste	Aktiviert Tricorder.	Beschleunigt die Textanzeige in der Antwort-Box.
	Bestätigt die Wahl eines Punktes im Options-Fenster auf Planeten und an Bord.	
B-Taste	Feuert Phaser ab.	Nicht belegt.
Select	Zeigt den Gesundheitszustand des Spielers an.	Nicht belegt.
Start	Ruft das Options-Fenster auf. Gilt für Planeten und an Bord.	

Im Kampf:

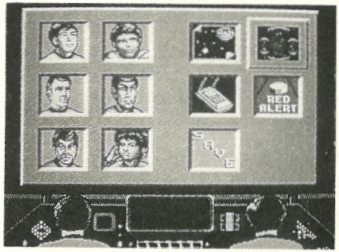
Mit dem Control Pad wird das Schiff gesteuert. Die A-Taste feuert die Phaser und die B-Taste die Photonentorpedos ab. Die Start-Taste läßt das Spiel pausieren.

DIE U.S.S. ENTERPRISE™ KENNENLERNEN

Zu Beginn der Reise spielt der Bordcomputer das Logbuch des Captains für Sie ab. So erhalten Sie Hintergrundinformationen zu Ihrer Situation. Außerdem gibt Ihnen die Crew einen aktuellen Lagebericht.
Im weiteren Verlauf des Spieles können Sie Informationen von Ihren Crew-Mitgliedern abrufen, mit anderen Lebensformen kommunizieren, Rot-Alarm auslösen, eine aktuelle Standortbestimmung vom Computer anfordern und einen neuen Kurs der Enterprise festlegen. Alle diese Vorgänge werden über das Options-Fenster abgewickelt.

Options-Fenster - an Bord

Von der Schiffsbrücke aus betätigen Sie die Start-Taste, um das Options-Fenster aufzurufen. Dieses Fenster enthält Tasten für jedes Crew-Mitglied, die Navigationskarte, für die Kommunikatoren, den Transporterraum und den besonders wichtigen Rot-Alarm. Mit dem Control Pad können Sie sich im Fenster bewegen. Leuchtet die gewünschte Taste auf, drücken Sie die A-Taste, um sie zu aktivieren.



Crew — Die Crew-Mitglieder geben einen Lagebericht zu ihrem jeweiligen Spezialgebiet.

Navigation — Ruft eine Computerdarstellung des aktuellen Sonnensystems auf. Bewegen Sie das Control Pad nach links oder rechts, um die einzelnen Planeten anzuwählen. Die A-Taste ruft den Planeten auf. Der Computer spielt alle bekannten Daten des Systems ab und berechnet, wenn Sie es wünschen, einen neuen Kurs.

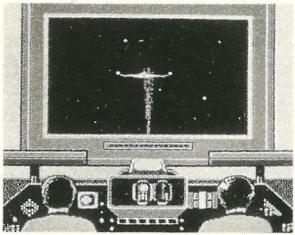
Transporter	Diese Taste beamt Sie auf die Planetenoberfläche. Doch zuvor werden Sie aufgefordert, einen Landetrupp zusammenzustellen.
Kommunikation	Diese Option veranlaßt Lt. Uhura, eine Ruffrequenz zu öffnen, um Kontakt mit jeglichem intelligenten Leben im Sendebereich aufzunehmen.
Rot-Alarm	Nähert sich Ihnen ein gegnerisches Schiff mit feindlichem Gehabe, löst diese Taste die Kampfbereitschaft aus.
Speichern	Durch diese Option erhalten Sie einen Zugriffscode, der zu Beginn eines Spieles für die WEITER-Option benötigt wird.

NOCH MEHR ACTION AUF DER BRÜCKE

Alarm auslösen!

Wenn die Sensoren ein anderes Schiff ausmachen, können Sie die Kommunikations-Taste drücken und versuchen, Kontakt aufzunehmen. Entwickeln sich die Dinge schlecht und kommt es zum Kampf, lösen Sie Rot-Alarm aus und bereiten sich auf die Verteidigung der Enterprise vor.

Benutzen Sie das Control Pad, um die Enterprise für einen gezielten Schuß auf den Feind zu positionieren. Achten Sie auf die Scanner-Anzeige: Neben Sulu befindet sich ein roter Pfeil, der auf das am nächsten befindliche Feindschiff zeigt. Drücken Sie das Control Pad in diese Richtung, um das Fadenkreuz auszurichten. Mit der A-Taste feuern Sie die Phaser und mit der B-Taste die Photonentorpedos ab. Die Photonentorpedos müssen ins Ziel gelenkt werden. Dazu halten Sie den feindlichen Raumer bis zum Aufschlag der Torpedos im Fadenkreuz. Achten Sie auch auf den Schutzschirmstatus in der mittleren Anzeige. Hier können Sie beobachten, wie schnell Ihre Schirme und die des Gegners an Energie verlieren.



NEUE PLANETEN ERKUNDEN

Einen Landetrupp zusammenstellen

Wenn Sie das Transportersymbol aus dem Options-Fenster des Schiffes anwählen, können Sie Ihren individuellen Landetrupp aufstellen. Spock und McCoy sind automatisch dabei, können aber durch einen Spezialisten der Biologie, Geschichte, Geologie oder der Sicherheit ersetzt werden. Die Auswahl sollte abhängig von der bevorstehenden Aufgabe sein. Wenn Sie beispielsweise nach Dilithiumkristallen suchen, wäre es ratsam, einen Geologen mitzunehmen. Ein Biologe bietet sich für die Untersuchung der Flora und Fauna eines Planeten an und ein Geschichtsexperte für die Erkundung altertümlicher Ruinen.
Auf dem Planeten folgt Ihnen der Landetrupp. Sie können jederzeit die A-Taste betätigen, um die Tricorder-Messung abzurufen. Befindet sich die Crew in der Nähe eines Gegenstandes von Interesse, erhalten Sie einen entsprechenden Bericht von einem Mitglied des Trupps. Die anderen Optionen finden sich im Planeten-Options-Fenster, das mittels der Start-Taste aufgerufen wird.

Folgende Aktionen können über das Planeten-Options-Fenster ausgeführt werden. Die A-Taste bestätigt Ihre Wahl, die B-Taste widerruft sie:

- Crew-Mitglieder — Jedes Crew-Mitglied kann aufgefordert werden, einen Report abzugeben. Gibt es etwas Wichtiges zu berichten, erhalten Sie eine Nachricht.
- Transporter — Sie kontaktieren die Enterprise und werden zurück an Bord gebeamt.
- Benutze — Ruft eine Inventarliste der mitgeführten Gegenstände auf. Der gewünschte Gegenstand wird mit dem Control Pad angewählt (leuchtet auf) und die Wahl mit der A-Taste bestätigt.
- Phaser-Kontrollen — Wählen Sie zwischen STUN (lähmen) und FULL (tödlich). Beachten Sie, daß nur Kirk und Sicherheitsoffiziere die Phaser einsetzen dürfen.

Nützlicher Hinweis: Auf Planetenoberflächen kann Ihr Trupp umherwandern und nach besonderen Orten und neuen Lebewesen Ausschau halten. Versuchen Sie jeden, dem Sie begegnen, anzusprechen und lesen Sie öfter Ihren Tricorder ab, um mehr über die Umgebung zu erfahren. Nehmen Sie alles, was irgendwie zu transportieren ist, mit, auch wenn Sie im Moment keinen rechten Verwendungszweck für das Objekt sehen.

MUTIG IN BEREICHE VORDRINGEN, DIE NOCH NIE ZUVOR EIN SPIEL GEZEIGT HAT

Ein Führer für noch unerfahrene Abenteurer

Adventure-Spiele unterscheiden sich natürlich von Action-Games. Das Ziel ist nicht, einfach nur alles abzuschießen und riesig Punkte zu machen - manche Adventure-Spiele benutzen nicht einmal ein Punktesytem. Statt dessen müssen Sie Probleme oder Rätsel lösen und ein Endziel ansteuern, welches beispielsweise die Rettung der Galaxis vor den Klingonen sein könnte. Um dies zu erreichen, müssen vorher etliche kleinere Probleme gelöst werden. Es gibt einige Fragen, die alle neuen Abenteurer gemein haben. Diese möchten wir Ihnen nun beantworten.

F: Was nützt es, etwas zu untersuchen (ANALYZE)?
A: Objekte werden untersucht, um festzustellen, ob sie spezielle Eigenschaften besitzen. Wenn Sie beispielsweise ein Bücherregal untersuchen, könnten Sie die Meldung erhalten: „Dort scheint die Statue eines antarischen Yaks zu stehen, Captain." In STAR TREK werden die Untersuchungen mit dem Tricorder durchgeführt. Ist ein Objekt von Interesse, wird Ihnen von einem Crew-Mitglied darüber berichtet. Dies ist ein Hinweis, daß etwas an oder mit dem Gegenstand getan werden kann.

F: Was soll ich mit gefundenen Objekten tun?
A: Wenn Sie sie aufnehmen können, tun Sie es. Sie werden ansonsten niemals wissen, ob Sie ein Objekt, das Sie haben liegen lassen, nicht doch gebrauchen können. Beispiel: Nachdem Sie die gigantischen Osmium-Gyrfalken bekämpft und dann die Tochter des Schatzmeisters der Förderation befreit und den Stimmungs-Rückkopplungs-Oszillator gerettet haben, erhalten Sie als Belohnung eine Reise über den Silberfluß von Altair IV zu dem Sternenkreuzer des Tribunals. Auf den Stufen, die ins Innere des Sternenkreuzers führen, treffen Sie auf Cyborg-9, der Ihnen sagt, daß Sie das Tribunal nur aufsuchen können, wenn Sie ein Geschenk aus Gold überreichen. Spätestens in diesem Moment wünschen Sie sich, Sie hätten die Statue des antarischen Yaks mitgenommen!

F: Ist es sinnvoll, mit anderen Lebensformen zu kommunizieren, oder ist das reine Zeitverschwendung?
A: Nun, wenn Sie mit den Bewohnern des Planeten Iotia gesprochen haben, werden Sie wissen, daß es gar keine gigantischen Osmium-Gyrfalken und auch keinen Cyborg-9 in diesem Spiel gibt. Vielleicht haben Sie auch Informationen über Dilithiumminen bekommen....

F: Was tue ich, wenn ich nicht weiterkomme?
A: Wir schlagen vor, daß Sie die Arme verzweifelt in die Luft werfen, nach draußen gehen und in der frischen Luft spielen. Wenn Sie es aber wirklich wissen wollen, sollten Sie am Ball bleiben und alle möglichen Kombinationen ausprobieren. Wenn Sie beispielsweise eine Wand aus Feuer erreichen, die Ihnen den Weg versperrt, sollten Sie die Dinge um Sie herum untersuchen. Vielleicht findet sich ja so etwas wie eine gigantische Kerze. Sie mögen denken: „Hey, Kerzen produzieren Flammen, und da ist eine riesige Feuerwand vor mir." Als nächstes können Sie einen Ihrer Gegenstände an der Kerze ausprobieren oder versuchen, die Kerze zu bewegen. Vielleicht ist die Kerze ein Schalter, der die Feuerwand ein- und ausschaltet.

F: Ich habe alles Mögliche versucht, komme aber im Spiel keinen Schritt weiter. Gibt es noch irgendetwas, was ich tun kann?
A: Eine Möglichkeit wäre, einen Freund oder ein Familienmitglied zu Rate zu ziehen. Manchmal hilft die Sichtweise einer anderen Person weiter. Jeder sieht die Dinge etwas anders, so daß eine für Sie schwierige Situation für einen anderen vollkommen einfach zu lösen ist und umgekehrt. Adventure-Spiele machen mit mehreren Leuten genauso viel Spaß wie allein.

Behandeln Sie Ihr Konami-Spielmodul mit Sorgfalt

Dieses Konami-Spiel ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltkreisen. Es darf keinen harten Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.

Die Steckleiste darf nicht angetastet werden oder mit Wasser in Berührung kommen, da ansonsten die Schaltkreise beschädigt werden können.

Vergewissern Sie sich, daß das NES-Basisgerät ausgeschaltet ist, bevor Sie ein Spielmodul einlegen oder entfernen.

PASSWÖRTER

9144 JL 28 014D
E1N6 JL 28 41ND
P7NB JL 58 [illegible]D
26KW MLFT 26XD
7J23 5H1X 00RD
7J23 5H1X 00:D

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

KONAMI®

DISTRIBUTED BY KONAMI(EUROPE) GMBH
POSTFACH 560180
6000 FRANKFURT 50
GERMANY

STAR TREK®

TM, R & © 1991 PARAMOUNT PICTURES.
ALL RIGHTS RESERVED. STAR TREK AND RELATED
MARKS ARE TRADEMARKS OF PARAMOUNT PICTURES.
KONAMI AUTHORIZED USER.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF
KONAMI CO., LTD.
© 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan